

Inteligencja i zabawy słowem

Litera do litery, słowo do słowa – i epopeja gotowa. No, nie zawsze jest tak prosto. Czasem trzeba nieźle pogłównkować, aby zostać mistrzem inteligencji. Choć akurat gra w inteligencję wymaga najmniej inteligencji z tych proponowanych w tym rozdziale.

Ale, ale! Czymże byłaby inteligencja bez poczucia humoru? Więc na koniec coś wyłącznie do odśmiania.

WYRAZY, CZYLISŁOWAZESŁOWA

Gra dla dwóch lub kilku osób. Jedna podaje jakiś wyraz (np. MANDARYNKA), a wszyscy zapisują go i starają się utworzyć z jego liter jak najwięcej nowych słów i zapisać je na kartce. W naszym przykładzie: rynna, rak, mak, kara, mara, arka, dar, marka, dym... (Musimy się na początku umówić, że mogą to być tylko rzeczowniki pospolite, albo też dopuszczamy czasowniki w dowolnej formie, imiona i nazwy własne). Kto np. przez trzy minuty zdoła utworzyć i zapisać najwięcej wyrazów – wygrywa. Grający po kolei proponują nowe wyrazy. Podczas liczenia wyników wykreśla się wyrazy, które się powtarzają. Można dodatkowo punktować te złożone z więcej niż czterech liter. Można też nieco utrudnić tę zabawę. Osoba rozpoczynająca podaje np. trzy wyrazy (rzeczownik, czasownik i przymiotnik) i nowe słowa tworzy się ze wszystkich liter tych wyrazów. Uczestnikom trzeba wtedy dać więcej czasu, np. 10–15 minut.

DOBIERZRYM

Prowadzący zajmuje miejsce w środku kręgu i wskazuje któregoś z uczestników. Podaje jakiś wyraz, do którego tychmiast trzeba podać wyraz rymujący się z nim, na przykład: śpiewa – Ewa, kłapa – kanapa. Wskazany uczestnik musi szybko wstać i natychmiast dać odpowiedź. Jeśli mu się nie uda, stoi tak długo, aż prowadzący da mu szansę poprawienia się. Zawodnik, który trzykrotnie nie będzie umiał podać rymującego się wyrazu, odpada z gry lub daje fant.

ŁAŃCUCZESŁÓW

W tej zabawie może brać udział nieograniczona liczba uczestników. Wszyscy mają kartki i przybory do pisania. Pierwsza osoba podaje dowolny rzeczownik. Wszyscy starają się w określonym czasie – np. trzech minut – ułożyć jak najdłuższy łańcuch z rzeczowników, które zaczynają się na tę samą literę, na którą kończy się poprzedni. Wygrywa ten, kto ułoży najdłuższy łańcuch.

Przykład

dom – most – trop – pudło – obraz – zegar – rakieta – atom – materac – cegła...

Po kilku powtórkach takiego konkursu, gdy gracze nabiorą wprawy, można wprowadzić utrudnienie: według powyższej zasady układamy łańcuchy imion albo nazw roślin czy miejscowości. Łańcuchy można także układać bez zapisywania. Pierwszy uczestnik mówi głośno wymyślone przez siebie słowo, a następni, jeden po drugim, podają rzeczowniki rozpoczynające się na ostatnią literę poprzedniego. Wyrazy nie mogą się powtarzać. Odpada z gry ten, kto nie potrafi szybko podać właściwego rzeczownika. Kto dotrwa do końca, nie popełniając

żadnego błędu, wygrywa.

K T O Z N A W I Ę C E J N A Z W I S K

Gra dla dwóch lub kilku osób. Jeden z graczy wymienia jakąś literę. Pozostali na kartkach wypisują jak najwięcej znanych osób, których nazwiska zaczynają się na tę literę. Mają na to 2–3 minuty. Po tym czasie jeden z grających głośno odczytuje nazwiska, które zapisał na kartce. Każdy, kto ma na swojej kartce wyczytywane nazwisko, skreśla je. Wygrywa ten, kto ma najwięcej niewyczytanych nazwisk.

N A D Z I E W A N K A , C Z Y L I U K Ł A D A N K A L I T E R O W A

Zabawa dla kilku osób. Każdy ma kartkę i długopis. Wybieramy jakieś słowo, na początek z trzech liter, i zapisujemy je na swoich kartkach – z lewej strony pionowo z góry na dół, np. kos, a z prawej to samo, tylko od dołu do góry:

K S

O O

S K

Między literami jest miejsce na wpisanie wyrazów, które zaczynają się i kończą na litery wymyślonego słowa, w naszym przykładzie mogą to być: kompas, okno, serek. Jeżeli ktoś skończy, pozostali przerywają pisanie. Punkt dostaje się za słowa, które się nie powtarzają. Stopniowo można układać wyrazy o dużej liczbie liter.

Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

K O T M I N I S T R A

Jeden z uczestników w myślach mówi alfabet. Prowadzący w którymś momencie mu przerywa. Litera, na którą wypadło, będzie pierwszą literą przymiotnika w zdaniu „Kot ministra jest... (jaki?)”. Pierwszy przymiotnik podaje prowadzący. Po nim po kolei wszyscy kończą zdanie „Kot ministra jest...” jakimś przymiotnikiem zaczynającym się od wybranej litery. Przymiotniki nie mogą się powtarzać, więc im dalej, tym trudniej. Jeśli ktoś nie wymyśli kolejnego przymiotnika, wypada z gry. Zabawa trwa do momentu pozostania jednej osoby.

W A L K A N A S Ł O W A

Zawodnicy dobierają się parami. Na dany sygnał jednocześnie zaczynają się obrzucać kwiecistymi obelgami (uwaga! Nie wolno używać wulgaryzmów ani poruszać spraw osobistych). Odpada z gry ten, kto pierwszy się roześmieje lub zamilknie z wrażeń bądź braku odpowiedniej wiązanki. Zabawę można powtarzać metodą rozgrywek pucharowych aż do wyłonienia mistrza twardzieli!

S A Ł A T K A S Ł O W N A

Każdy uczestnik ma kartkę i długopis. Jednej osobie, daje do ręki flamaster i kładzie przed nią gazetę, w której ma ona zaznaczyć sześć wyrazów. Teraz pozostali układają z nich jakąś historię. Po trzech minutach każdy czyta swój tekst. Ten, kto wymyślił najweselszą historię, może jako następny wybrać z gazety kolejne sześć wyrazów.

TELEGRAM

Wymyślamy długi wyraz, np. demokracja. Każdy uczestnik zapisuje go na kartce. Teraz mamy trzy minuty na napisanie telegramu złożonego ze słów zaczynających się na kolejne litery wymyślonego wyrazu. Telegram może zawierać imię, nazwisko i adres. W naszym przykładzie: „Daniel Ewaryst Mokry, Olkusz. Kiedy rozwieszysz ancymonki, czekają je apanaże”. Po trzech minutach odczytujemy na głos telegramy. Kto napisał najśmieszniejszy, najzgrabniejszy, najciekawszy?

KILOMETROWYLIST

Rekwizyty: arkusz papieru pakowego, pisak.
Kolejno piszemy po jednym zdaniu listu. Zdania muszą być:
②. sensowne,
②. prawdziwe,
②. powiązane z poprzednimi.
Jeśli ktoś nie potrafi wymyślić następnego zdania, odpada z zabawy. Kto został na placu boju, ma obowiązek zakończyć list zabawnym zdaniem i przysługuje mu prawo do zdecydowania, komu taaaki dłuugi list wyślemy.

ŁAŃCUSZEKSKOJARZEŃ

Dowolna liczba uczestników siada w kole. Rozpoczynający rzuca hasło (rzeczownik lub przymiotnik), na co osoba siedząca *Inteligencja i zabawy słowem* 87 po jego lewej stronie musi natychmiast powiedzieć słowo lub wyrażenie kojarzące się, niekoniecznie wprost, z tym pierwszym hasłem. Następna osoba wypowiada własne skojarzenie itd. Jeśli ktoś nie potrafi w ciągu 10 sekund znaleźć odpowiedniego słowa, odpada z gry. Pozostali ciągną łańcuszek tak długo, dopóki wystarczy im inwencji.
Uwaga! W przypadkach wątpliwych trzeba udowodnić, że skojarzenie jest poprawne i przedstawić tok swojego myślenia, który reszta musi zaakceptować.

Przykład

Ania: czarna, Basia: rozpacz, Czarek: w kratkę, Danka: kilt,
Ewa: Szkot, Szymek: spódniczka, Grażyna: plisowana, Hanka:
??? (odpada z gry), Irka: solejka itd.

INTELIgENCJA

Gra dla dwóch lub kilku osób. Każdy musi mieć kartkę i długopis. Na początku ustalamy kategorie, np. państwo, miasto, rzeka, sławny człowiek, aktor/aktorka, dyscyplina sportowa, roślina, zwierzę, potrawa itd. Następnie wyznaczamy na kartkach tyle rubryk, ile kategorii. Powinniśmy też ustalić punktację. Może to być jeden punkt, pięć lub dziesięć punktów za każdą wpisaną odpowiedź. Jeden z graczy mówi w pamięci alfabet, a inny mu w pewnym momencie przerywa. Na literę, na której się zatrzymał, będą się zaczynały wszystkie słowa, które gracze teraz wpisują w rubrykach. Runda kończy się, kiedy ktoś uzna, że skończył. Pozostali grający stawiają kreski w rubrykach, w których nic nie wpisali. Jeśli jakieś hasło powtarza się u innych grających, nie jest uwzględniane w punktacji. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.